

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi telah mengalami kemajuan yang sangat pesat, baik untuk mencari informasi maupun mendapatkan informasi sehingga dapat memudahkan kehidupan manusia dalam memecahkan permasalahan yang sedang dihadapinya. Di zaman modern ini, Teknologi Informasi dan Komunikasi sangat penting untuk kehidupan seseorang terutama dalam bidang ekonomi, bidang sosial, bidang pendidikan dan sebagainya. Dalam bidang pendidikan teknologi memiliki peranan yang sangat penting terutama pada aktivitas pembelajaran.

Teknologi digunakan sebagai sarana alat bantu dalam pelaksanaan aktivitas pembelajaran yang dilakukan di sekolah. Terutama dalam Sekolah Menengah Kejuruan yang pada dasarnya mendidik peserta didiknya untuk lulus siap kerja. Oleh karena itu peserta didik tingkat SMK/ Sekolah Menengah Kejuruan dituntut untuk menguasai teknologi dan informasi. Untuk mewujudkan lulusan yang siap kerja serta menguasai teknologi dan Informasi seorang guru harus mendukung hal tersebut salah satunya dengan memanfaatkan teknologi terutama dalam aktivitas pembelajaran. Berdasarkan

Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan adalah “Usaha sadar untuk menyiapkan peserta didik melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, dan atau latihan bagi peranannya dimasa yang akan datang”. Untuk mewujudkan pendidikan yang lebih maju dan moderen haruslah sejalan dengan perkembangan dan kemajuan TI. Maka, pemerintah merancang kurikulum yang berbasis TI yaitu kurikulum 2013. Hal ini dilakukan sebagai sarana dan prasarana untuk memanfaatkan Teknologi Informasi terutama dalam dunia pendidikan.

Dalam hal ini bentuk nyata pemanfaatan teknologi yang dilakukan oleh guru adalah dengan menggunakan e-learning sebagai media pembelajaran yang digunakan oleh guru untuk memudahkan memberikan informasi ataupun ilmu kepada peserta didik. Oleh karena itu pembelajaran berbasis elektronik atau *E-learning* akan lebih memudahkan peserta didik untuk melakukan aktivitas pembelajaran jarak jauh. Kotzer & Elran (2011) menyatakan *E-learning* memiliki lingkungan pembelajaran yang berbeda dimana dengan menggunakan *E-learning* aktivitas pembelajaran yang terjadi menjadi lebih dinamis, interaktif dan efficient serta dapat tercipta forum komunikasi online sebagai media untuk berdiskusi.

Selain itu dengan menggunakan media pembelajaran elektronik atau media pembelajaran *online* diharapkan peserta didik mendapat pengalaman belajar yang berbeda dalam pemanfaatan teknologi

terutama pada peserta didik Sekolah Menengah Kejuruan/ SMK. Peserta didik di tuntut untuk memahami dan menguasai teknologi terutama pada mata pelajaran pemograman dasar. Dimana peserta didik dituntut untuk memahami dan bisa menggunakan sebuah teknologi.

Dalam aktivitas pembelajaran di Sekolah Menengah Kejuruan atau SMK pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran eletronik atau media pembelajaran *online* seperti *social network*, *learning management system*, dan *content management system* sangat penting untuk mendukung aktivitas pembelajaran moderen. Sallum (2008) mengungkapkan bahwa dengan menggunakan *learning management system (LMS)* dapat mempermudah proses pengelolaan pembelajaran antara peserta didik dan guru. LMS juga merupakan salah satu teknologi moderen yang mendukung aktivitas pembelajaran peserta didik

Aktivitas pembelajaran menggunakan media elektronik atau media pembelajaran online dapat dilakukan dimana saja tanpa adanya batasan ruang dan waktu. Oleh karena itu untuk mewujudkan aktivitas pembelajaran yang terpadu antara pembelajaran secara konvensional dan modern khususnya dalam penggunaan media internet dapat dilakukan dengan menggunakan model pembelajaran berbasis *E-learning*. Dalam hal ini, seorang guru cukup memiliki wawasan atau pengetahuan mengenai pengelolaan atau manajerialisasi pembelajaran

menggunakan sistem pengelolaan pembelajaran modern, seperti penggunaan *Learning Management System Edmodo*.

Learning management system Edmodo yang merupakan platform pembelajaran yang berbasis jejaring sosial yang diperuntukan untuk guru, murid dan orang tua murid. Seperti yang diungkapkan oleh Cavus dan Alih (2014) mengungkapkan bahwa untuk mewujudkan sebuah aktivitas pembelajaran yang nyata atau memberikan pengalaman yang sesungguhnya pada sebuah aktivitas pembelajaran dapat diciptakan dari sebuah model pembelajaran abstrak atau tidak nyata, dalam hal ini adalah pembelajaran berbasis lingkungan virtual. Untuk membuat model pembelajaran seperti yang telah dijelaskan di atas maka seorang pendidik harus mampu membuat aktivitas pembelajaran yang menarik yang dapat memikat minat belajar peserta didik salah satunya adalah dengan menggunakan *Learning management system Edmodo* pada mata pelajaran pemograman dasar.

Jadi berdasarkan penjelasan yang ada, dapat ditarik kesimpulan bahwa seorang guru dan peserta didik dapat memanfaatkan perkembangan teknologi atau IT seperti Komputer/ laptop, perangkat cerdas (*smartphone*), jejaring sosial, media pembelajaran moderen, dan lain-lain sebagai media penunjang dalam aktivitas pembelajaran. Oleh karena itu peserta didik dan guru dapat melakukan interaksi tanpa harus tatap muka di Sekolah. Bahkan dengan pembelajaran berbasis *E-learning* ini, aktivitas pembelajaran dapat dilakukan dimana saja dan

kapan saja tanpa ada batasan ruang dan waktu terutama pada pelajaran pemograman dasar. Berdasarkan latar belakang masalah tersebut peneliti tertarik untuk melakukan penelitian lebih lanjut tentang **Aplikasi *Learning Management System Edmodo* pada Pemograman Dasar di SMK Negeri Matesih.**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, permasalahan yang akan diteliti oleh peneliti dapat dirumuskan sebagai berikut :

1. Bagaimana ragam aktifitas peserta didik dalam menggunakan *learning management system (LMS) edmodo* pada pemograman dasar?
2. Bagaimana respon peserta didik dalam menggunakan *learning management system (LMS) edmodo* sebagai media pembelajara pada pemograman dasar?
3. Apakah kelebihan dan kekurangan *learning management system (LMS) edmodo* sebagai media pembelajaran pada pemograman dasar?

C. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisa aplikasi *learning management system (LMS) Edmodo* pada pemograman dasar di SMK Negeri Matesih yang meliputi :

1. Untuk mendeskripsikan ragam aktifitas peserta didik dalam menggunakan *learning management system (LMS) Edmodo* pada pemograman dasar.
2. Untuk mendeskripsikan respon peserta didik dalam menggunakan *larning management system (LMS) Edmodo* sebagai media pembelajaran pada pemograman dasar.
3. Untuk mendeskripsikan kelebihan dan kekurangan *learning management system (LMS) edmodo* sebagai media pembelajaran pada pemograman dasar.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat antara lain:

1. Manfaat Teoritis
 - a. Memberikan data dan informasi tentang ragam aktivitas peserta didik dalam menggunakan *learning management system (LMS)* berbasis *Edmodo* pada aktivitas pembelajaran.
 - b. Memberikan data dan informasi tentang respon peserta didik dalam menggunakan *learning management system (LMS)* berbasis *Edmodo* pada aktivitas pembelajaran.
 - c. Memberikan data dan informasi tentang kelebihan dan kekurangan *learning management system (LMS)* berbasis *Edmodo* sebagai media pembelajaran.

2. Manfaat Praktis

- a. Dengan menggunakan media pembelajaran *learning management system* (LMS) *edmodo* Kepala Sekolah dapat meningkatkan kualitas pada aktivitas pembelajaran.
- b. Dengan menggunakan *learning management system* (LMS) *edmodo* sebagai media pembelajaran kepala prodi program multimedia dapat meningkatkan kualitas penguasaan teknologi dan informasi pada guru.
- c. Dengan menggunakan *learning management system* (LMS) *edmodo* sebagai media pembelajaran guru dapat memanfaatkan aplikasi tersebut sebagai cara mengajar yang lebih berinovasi.
- d. Memberikan data dan informasi sebagai bahan evaluasi kepada peneliti yang akan datang dalam hal pemanfaatan *learning management system* (LMS) berbasis *edmodo* pada aktivitas pembelajaran.